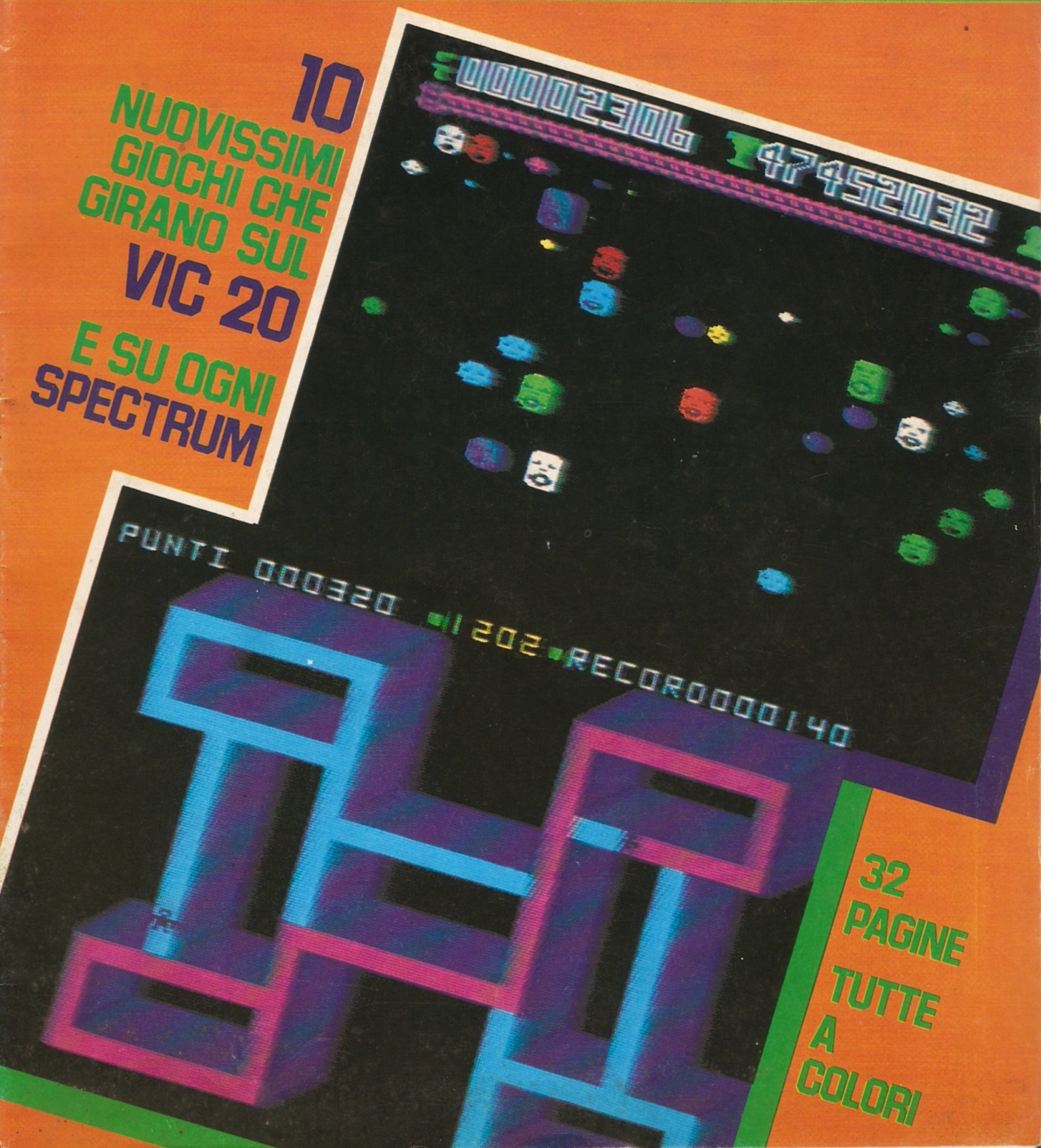
MENSILE - ANNO 1 - N.2

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM



32 PAGINE TUTTE A COLORI

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

DI NUOVO INSIEME

Siamo al secondo numero di Playgames e già cominciamo a ricevere le prime lettere. Innanzitutto grazie per i molti complimenti che ci avete inviato. Gradiremmo invece critiche in quanto soltanto da queste si può capire in cosa la rivista non è ancora perfetta. Molte lettere vertevano sulla bellezza dei giochi. Qualcuno ha addirittura sprecato aggettivi che andrebbero riversati altrove, per altri argomenti. Invece molto costruttiva ci è parsa la lettera di Gigi Cacialli di Milano che ci ha chiesto di interessarci molto di più di altri computer, per sapere, vedere, conoscere anche altre realtà. In questo secondo numero abbiamo il piacere di presentarvi lo Spectrum Plus (+), un mostro dalle possibilità eccelse e dotato di una tastiera che assomiglia come una goccia d'acqua al QL. E le cose che sa fare sono addirittura da personal. Presto lo potremo provare anche noi di Playgames e vi sapremo dire. Ciao!

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

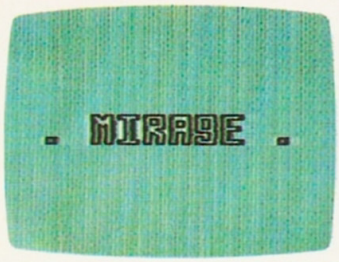
3	Di nuovo insieme
4	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Mirage: una pioggia di alieni
7	Ropobon: i robot ci attaccano
8	Taker: alla ricerca dell'oro
9	Pittore: come colorare una tavolozza
10	Monsters: bande spaziali all'opera
11	Garden: un serpente nel giardino di casa
12	Crime: nuvole cariche di pericoli
13	Cab: sul taxi, di corsa verso il centro
14	Hunga Munga: le pillole d'energia piacciono a tutti
15	Bunpernbs: a caccia dei nemici del nostro mondo
17	Il nuovo computer Sinclair: Spectrum Plus (+)
22	Escher: grafici a tutto vapore
26	Logo: giochi semplici ma bellissimi
28	La bottega del chip

SULLA CASSETTA

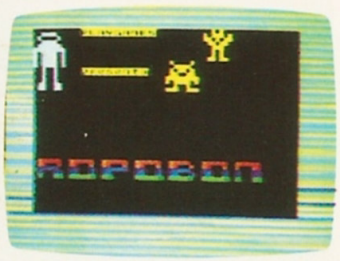
VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

1 MIRAGE
Una pioggia di alieni



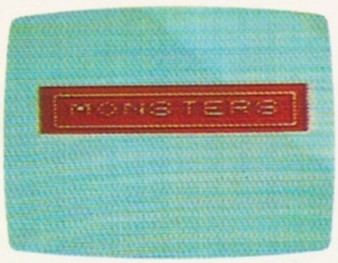
1 ROPOBON
I robot attaccano



2 TAKER
Occhio allo scoppio

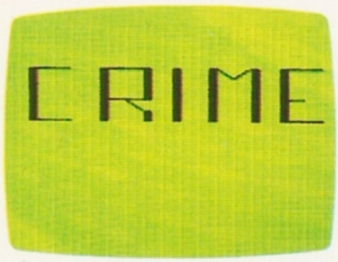
2 PITTORE
Tavolozza colorata

3 MONSTERS
Guerra nel cosmo



3 GARDEN
Un serpente in giardino

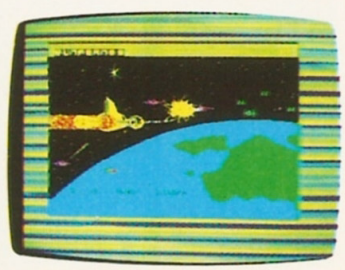
4 CRIME
Nuvole assassine



4 CAB!
Un taxi velocissimo

5 HUNGA! MUNGA
Pillole magiche

5 BUNPERNBS
A caccia di caccia



MIRAGE

VIC 20

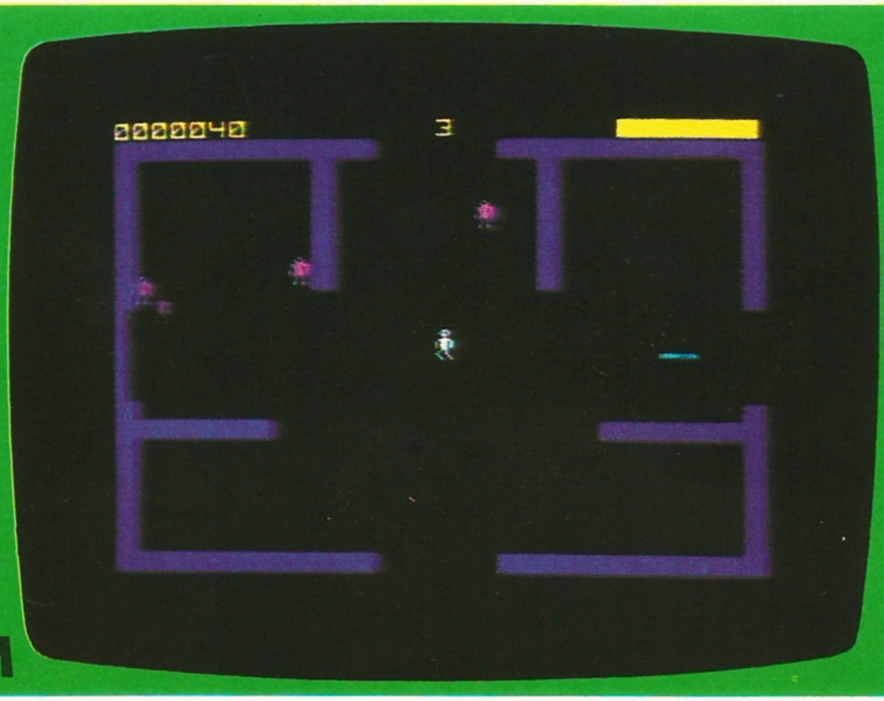
CHE GIOCO E'

Il caccia deve respingere le orde degli alieni. Sono spore che giunte nella nostra atmosfera cominciano a gonfiarsi e crescono sparandoci contro. Il raggio fotonico ancora una volta pare l'ultima risorsa possibile. Il caccia ha cinque vite soltanto e quindi si richiede destrezza e velocità di tiro.

TASTI

F1	pausa/ricomincia
F5	ricomincia
F7	selezione difficoltà

ROPOBON

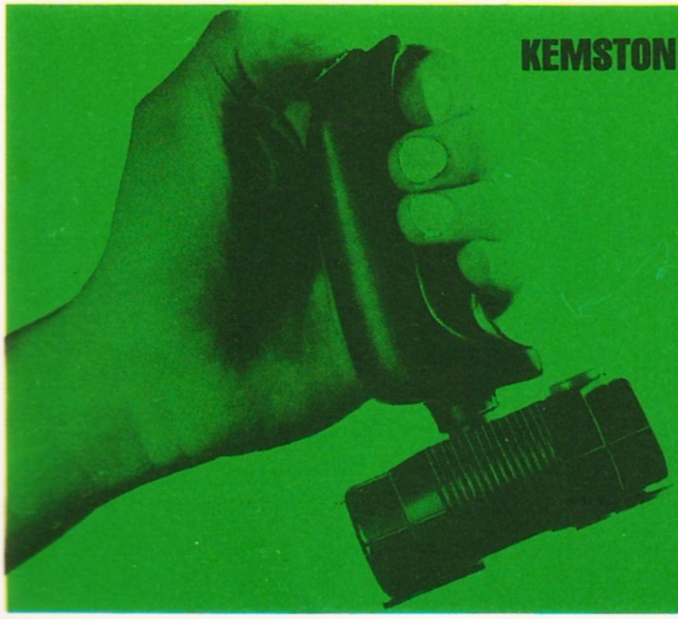


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Secoli fa i Ropobon avevano invaso il nostro mondo. Ancora adesso ci ricordiamo la loro cattiveria e le epiche gesta di un solo uomo che con un raggio mortale li seppe colpire alla testa mandandoli in mille pezzi. Alla fine di ogni schema di gioco c'è l'arrivo misterioso dell'Ufo.

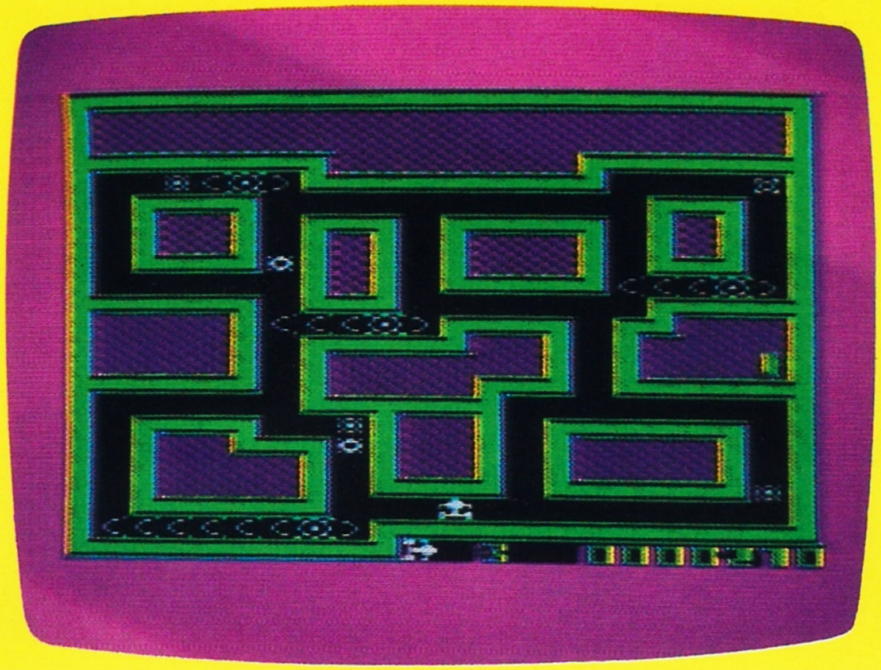
TASTI



KEMSTON

A	fuoco
S	alto/ricomincia
X	basso
N	sinistra
M	destra
H	stop
Ø	comincia

TAKER



VIC 20

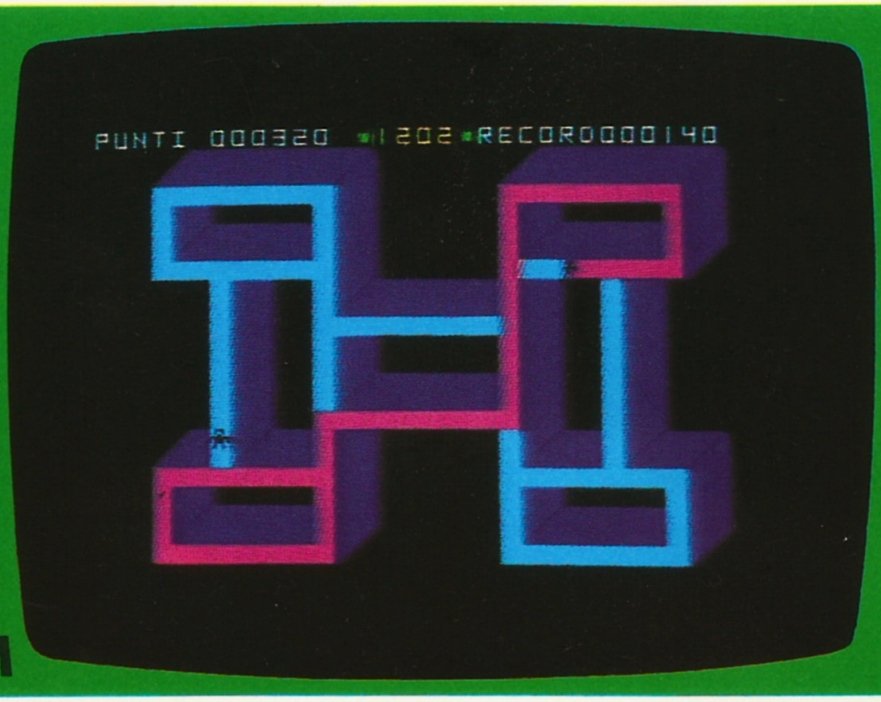
CHE GIOCO E'

Alla ricerca dell'oro su un pianeta sconosciuto. Stavolta le pepite si trovano su Thor, in una galassia lontana. Per cogliere le pepite bisogna mettersi sotto una finestra di osservazione e estrarre il raccoglitore quando serve. Ma le esplosioni del Thorio creano confusione e pericolo.

TASTI

F5	alto
F7	sotto
X	sinistra
Z	destra
SPAZIO	raccoglitore

PITTORE



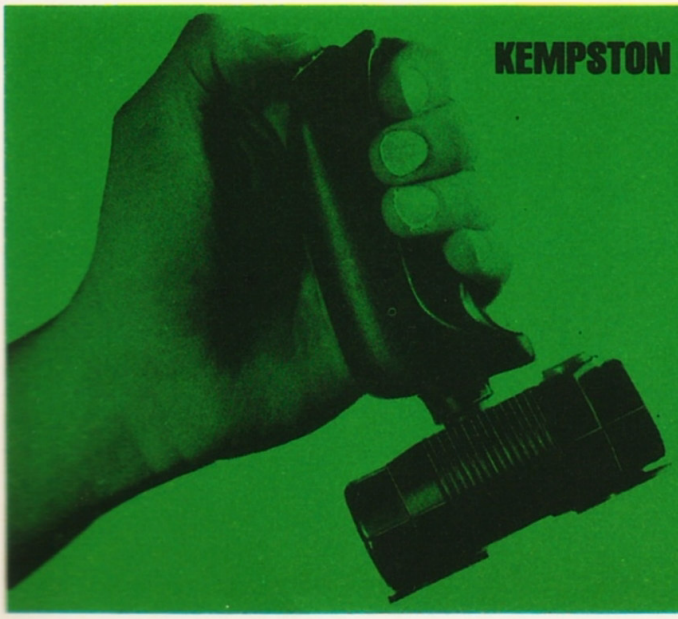
SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il nostro pittore deve colorare la sua tavolozza, il suo regno geometrico fatto di pixel coloratissimi. Ma per farlo ha speso troppo e un creditore lo insegue senza sosta e quando lo vede in rettilineo sente odore di soldi e aumenta il passo. Gli schemi con il passare del tempo diventano sempre più complessi.

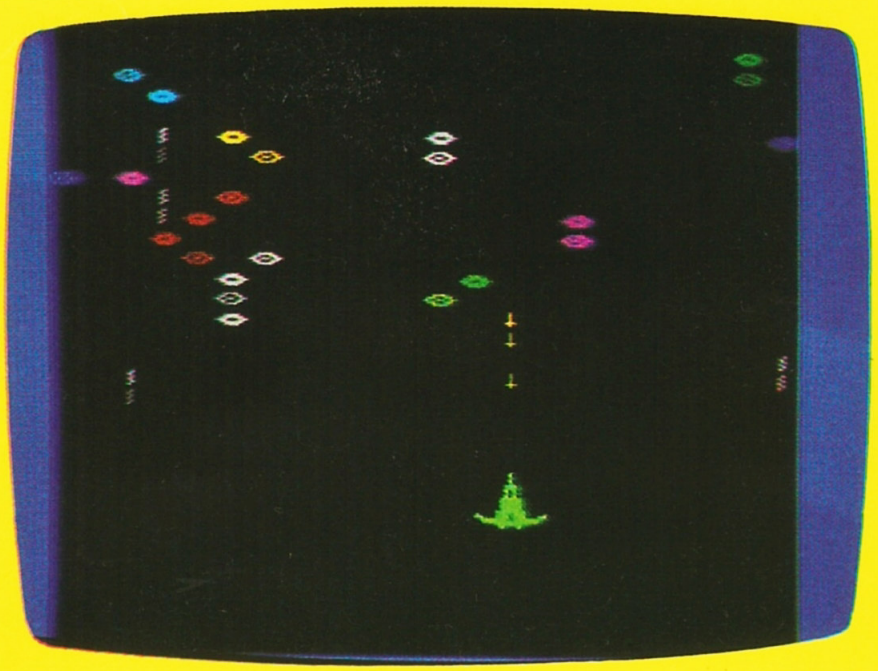
TASTI

KEMPSTON



S	giocare
Q	alto
I	sinistra
Z	basso
P	destra

MONSTERS



VIC 20

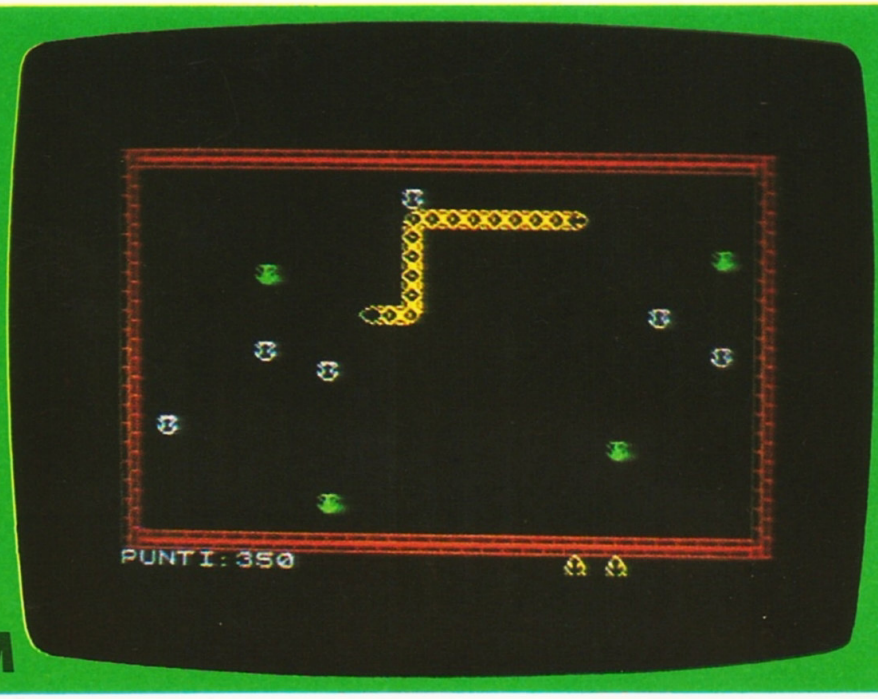
CHE GIOCO E'

Una serie di bande spaziali scorrazza per la galassia depredando tutti. Il comando centrale ci manda a salvare la galassia chiedendoci di resistere almeno cento secondi ad ogni ondata di alieni. Abbiamo tre vite a disposizione e ben presto ci accorgeremo quante poche esse siano per resistere.

TASTI

F1 parte

GARDEN

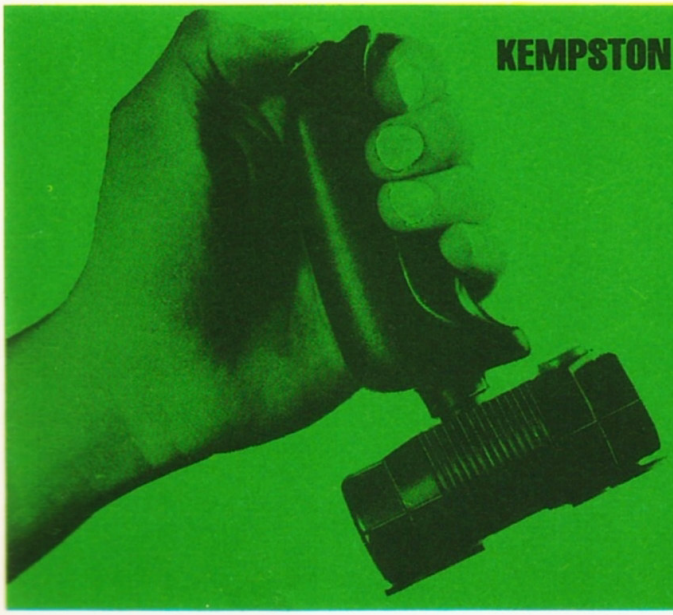


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un serpente nel giardino di casa. Tutti gridano terrorizzati ma la povera biscia è cieca e sente soltanto l'odore delle mele di cui è ghiottissima. Ma anche per il serpente i pericoli sono tanti. Per primo il muro contro cui ogni tanto il rettile va a sbattere specie quando mangiando si è allungato.

TASTI



KEMPSTON

A	alto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
P	pausa

CRIME

VIC 20

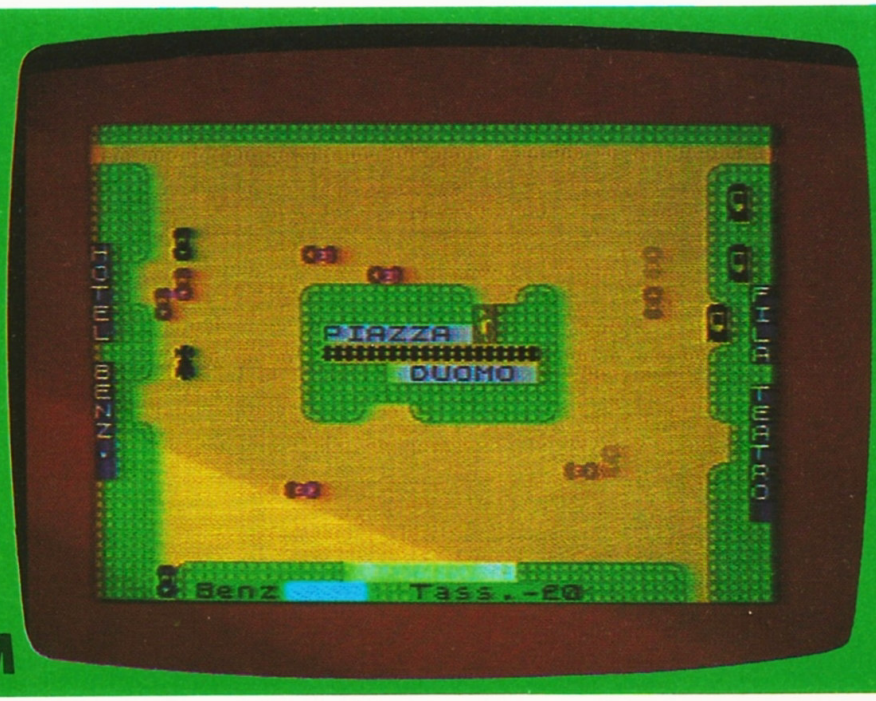
CHE GIOCO E'

Dalle nuvole improvvisamente piombano sul nostro collo bombe e razzi. Arrivano anche carri semoventi corazzati da quali partono spaventose bordate assassine. È un attimo: saltati sul carro distruttore ci buttiamo all'arma bianca incalzando il nemico. Abbiamo tre possibilità: sono poche.

TASTI

CRSR	(giù) sinistra
CRSR	(sin) destra
SPAZIO	spara
SHIFT	(sin) blocca nave

CAB!



SPECTRUM

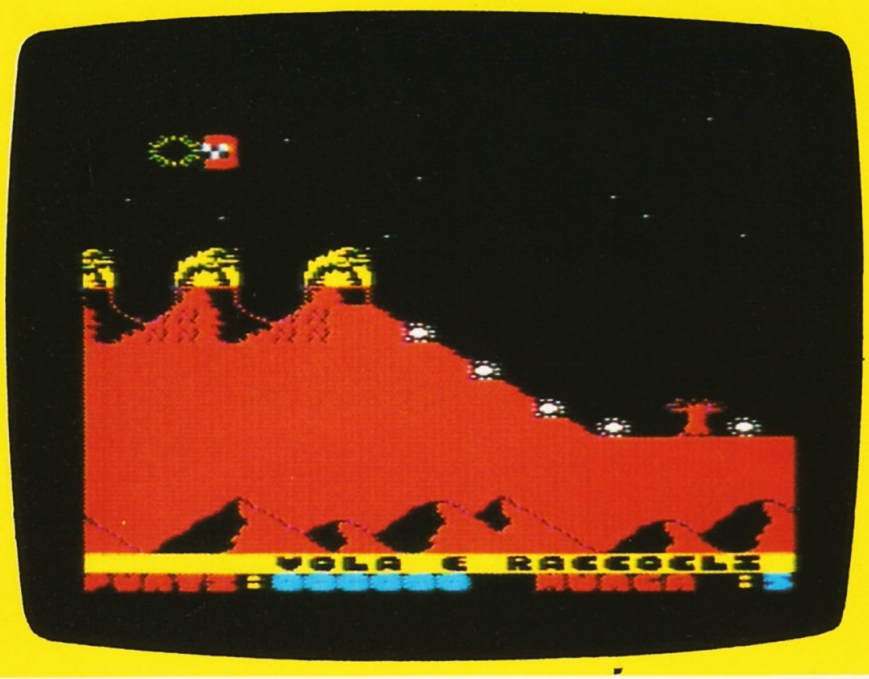
CHE GIOCO E'

Piazza del Duomo nell'ora di punta. Non c'è angolo in cui non ci siano persone che vogliono prendere il taxi. La compagnia dei taxi chiama il nostro amico che deve recuperare i clienti e depositarli al più presto a destinazione guadagnando la mancia. Ma i problemi energetici sono pressanti...

TASTI

DA 1 A Ø	verso l'esterno
DA Z A SPACE	verso l'esterno
DA Q A P	verso il centro
DA A A ENTER	verso il centro

HUNGA MUNGA



VIC 20

CHE GIOCO E'

Un gioco per il Vic Espanso a 16K dalla grafica bellissima. Munga raccoglie le pillole d'energia e cerca di guarire i suoi amici da una terribile epidemia. I pirati spaziali lo assalgono per rubargli le pillole ma Munga ha abilità e tecnica per sfuggire i loro attacchi.

TASTI

RESTORE	ricomincia
SHIFT	pausa

BUNPERNBS

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I caccia degli Alieni sono come al solito penetrati nella nostra galassia. A seconda del modello riescono a scendere in picchiata o veleggiando sul nostro capo. L'importante è saperli distruggere prima che riescano a sganciare la loro arma micidiale. La nostra palla di fuoco fa miracoli...

TASTI

L	tastiera
J	joystick Kempston
Z	sinistra
X	destra
SPACE	fuoco

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto ..... anni.....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

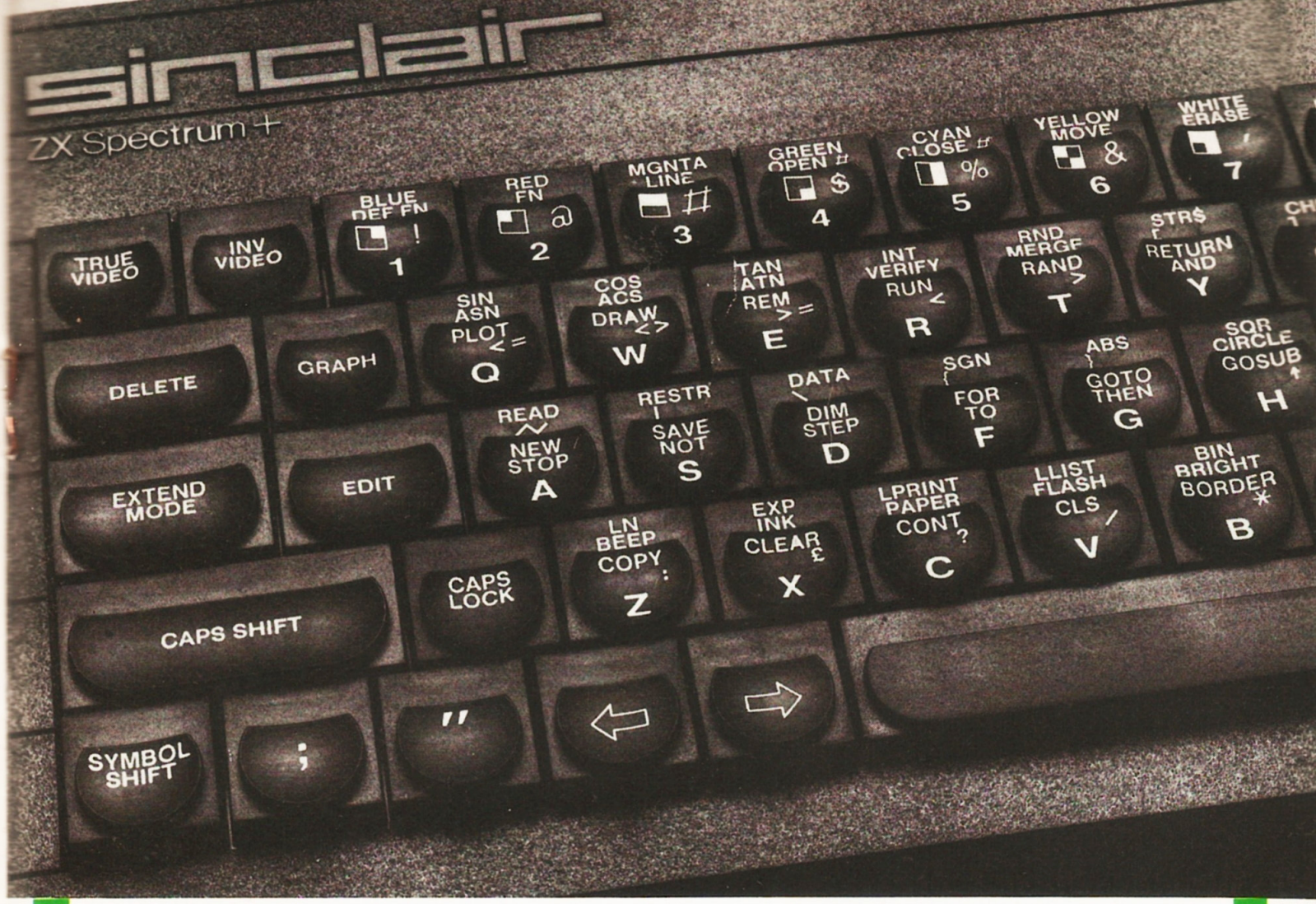
Qualchealtrosuggerimento.....

.....

.....

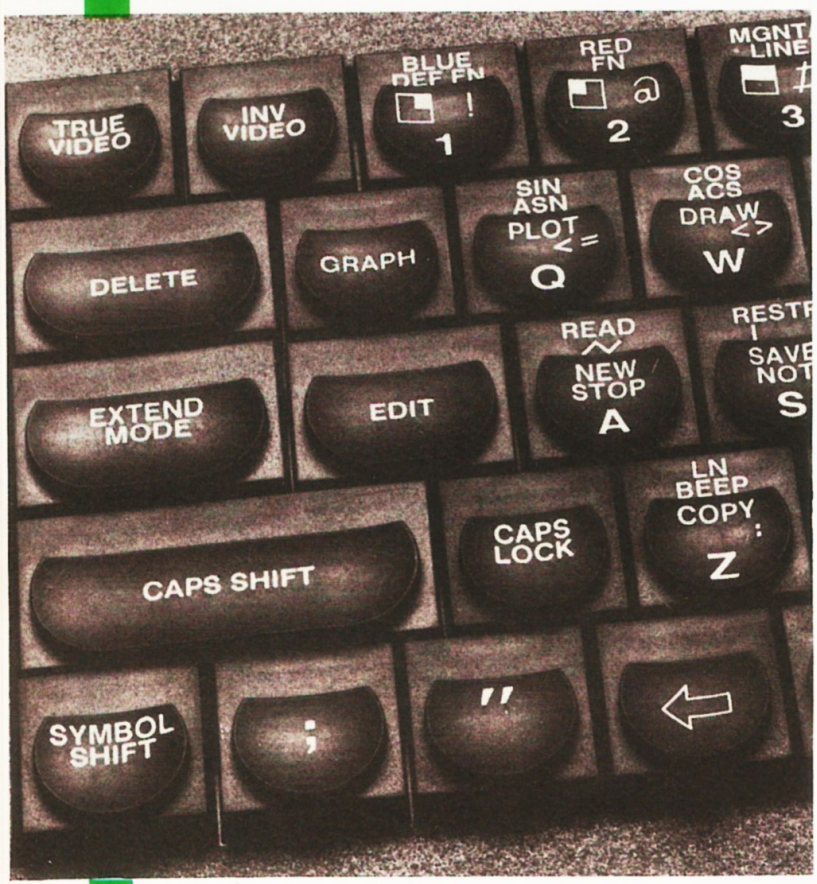
Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....



ECCOMI: SONO LO SPECTRUM +

ECCOMI: SONO LO SPECTRUM +



Il 15 ottobre è stato ufficialmente presentato alla stampa inglese il nuovo personal computer Sinclair ZX Spectrum Plus (+) 48 K, con tastiera altamente professionale.

Il prodotto, immeditamente in vendita sul mercato inglese, sarà disponibile entro un mese per la distribuzione a livello europeo e mondiale. ZX Spectrum + viene fornito unitamente ad un manuale di istruzioni a colori di facile lettura, elaborato dalla casa editrice Dorling Kindersey per la Sinclair, e ad una cassetta introduttiva. Di entrambi è prevista la traduzione in diciotto lingue.

«Il lancio sul mercato del nuovo ZX Spectrum+, oltre ad ampliare la gamma dei nuovi prodotti ci consentirà di consolidare e rafforzare ulteriormente la nostra posizione di leader mondiali nel mercato dei personal computer» – ha dichiarato Nigel Searle amministratore delegato della Sinclair Research – «Inoltre, grazie alla disponibilità immediata ed ai consistenti volumi produttivi confidiamo che il nuovo computer avrà un grosso impatto mondiale che si ripercuoterà favorevolmente sulle vendite del periodo natalizio e dei mesi successivi».

ZX Spectrum+ è perfettamente compatibile con tutto il software e le periferiche dello ZX Spectrum versione 16 o 48 K, di cui ha tutti i vantaggi, vale a dire otto colori, qualità grafica, suono su 10 ottave e la più alta capacità di memoria per un computer dal costo così contenuto.

La funzionale tastiera, tipo macchina da scrivere, comprende una barra spaziatrice e 17 tasti in più rispetto alla tastiera dello ZX Spectrum. Ciò consente di eseguire molte operazioni con una sola battuta. L'inclinazione della tastiera può essere modificata usando i piedini retraibili inseriti sotto di essa. È inoltre previsto un tasto che consente di azzerare il computer senza staccare la corrente.

Il nuovo ZX Spectrum+ consente un'infinità di applicazioni per un personal computer e, abbinato al sistema di espansione ZX, può essere vantaggiosamente utilizzato per applicazioni domestiche e professionali oltre che per studio o divertimento. Il sistema di espansione consiste nello ZX Microdrive (l'alternativa economica della Sinclair al floppy disk), e nella ZX Interfaccia 1 che controlla il Microdrive e le altre periferiche.

UN GRANDE MANUALE PER CAPIRE MEGLIO

Il nuovo computer ZX Spectrum, 48 K, della Sinclair viene venduto unitamente ad un manuale di istruzioni e ad una cassetta introduttiva di nuova concezione. Sia il manuale che la cassetta sono stati elaborati e stampati dalla casa editrice Dorling Kindersley.

Lo spirito del manuale – 80 pagine a colori – è quello di fornire un'introduzione il più semplice e chiara possibile all'uso del computer e di insegnare il Sinclair BASIC.

«Il metodo innovativo seguito dal manuale è un elemento di cruciale importanza nel mercato dei personal computer, i cui produttori ne hanno troppo spesso trascurato l'importanza» – ha dichiarato Nigel Searle Amministratore Delegato della Sinclair Research – «per questa ragione abbiamo deciso di curare particolarmente questo aspetto in occasione del lancio del nuovo ZX Spectrum+».

La scelta della Dorling Kinderley è motivata dal notevole successo ottenuto dalla casa editrice in seguito alla pubblicazione dei libri «Screen Shot», una serie di volumi illustrati di programmazione in cui, passo dopo passo, testo e grafica vengono rappresentati su ogni pagina esattamente come appaiono sullo schermo.

Manuale e cassetta sono stati tradotti in diciotto lingue

COMPUTERMANIACI CHE AVETE ACQUISTATO PLAYGAMES

RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA

PROGRAM

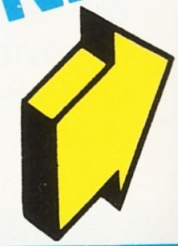
L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER

SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO SPECTRUM E IL VIC 20

NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON

PROGRAM

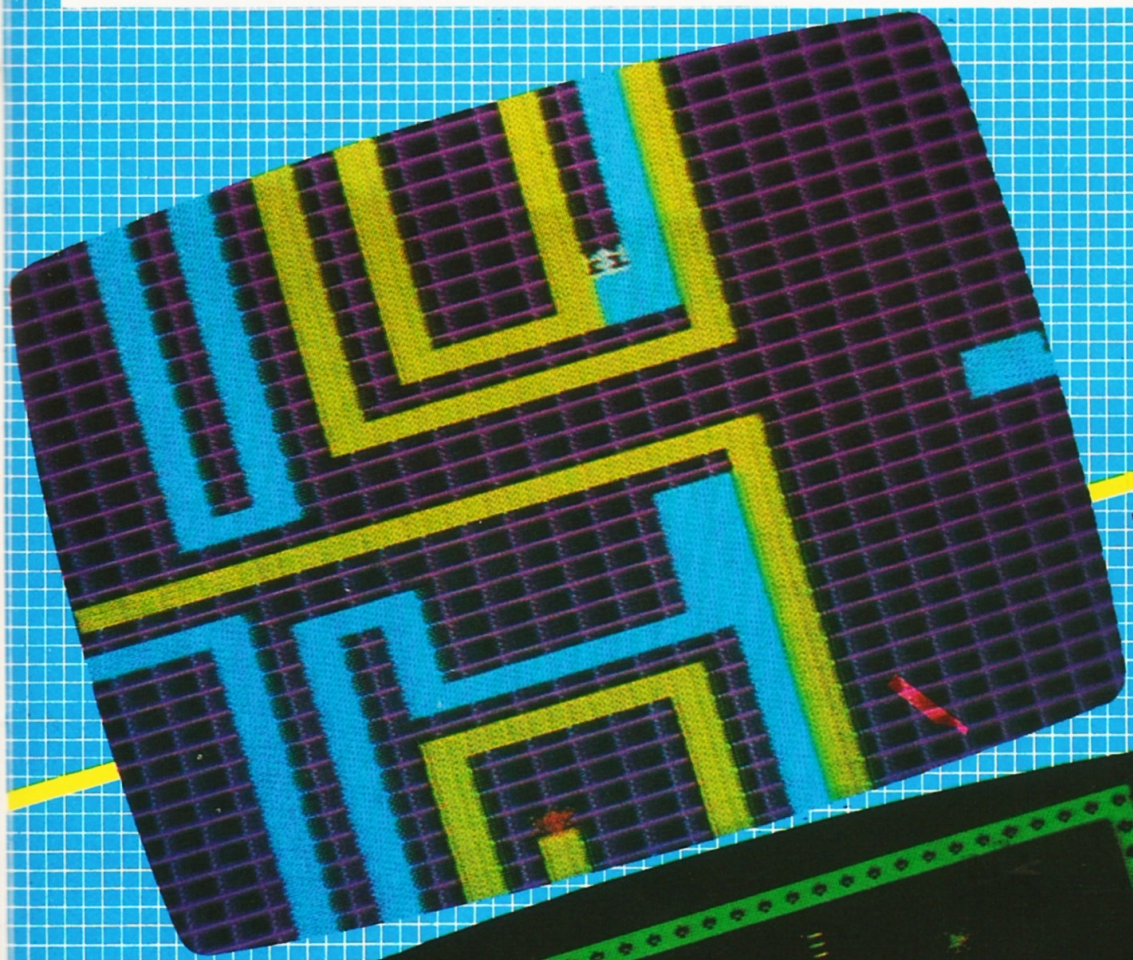
E' IN EDICOLA IL N.7



MENSILE - ANNO 1 - N. 7

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM

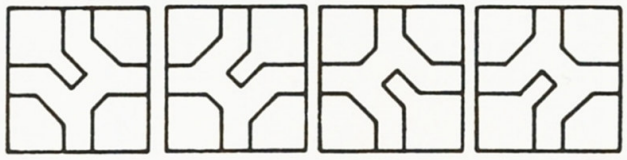
UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

ESCHER

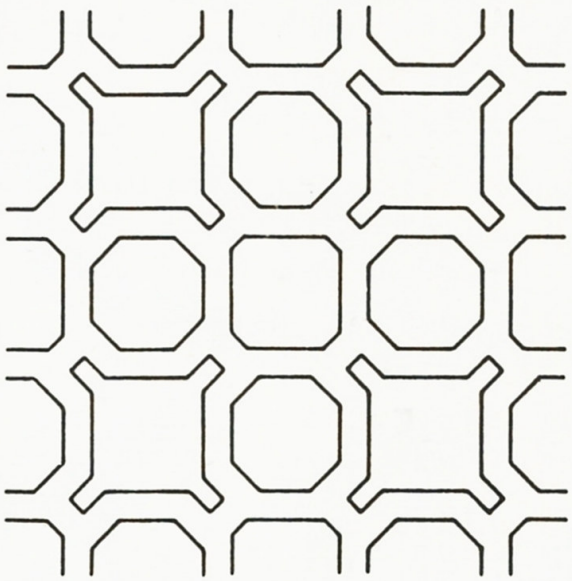
L'opera del matematico olandese Escher è basata sulle forme simmetriche e matematiche. I suoi risultati grafici sono conosciuti nel mondo della programmazione. Ora con il vostro Commodore potete riproporre alcuni di questi modelli matematico-grafici utilizzando gli stessi principi che hanno mosso l'opera di Escher.
Osservate il seguente grafico:

Si tratta della riproduzione di un mosaico posato al palazzo dell'Alambra, in Spagna. Guardandolo con attenzione e da vicino si scopre che si tratta di un unico motivo grafico. Oltretutto, girando il disegno di novanta gradi si ottiene lo stesso tipo di grafico. Escher ha studiato questa grafica e ha inventato su di essa numerosi giochi. Egli ha immaginato il seguente disegno:

poi lo ha fatto ruotare quattro volte di novanta gradi



e lo ha posizionato formando un disegno continuo.



Questo programma che presentiamo è adatto allo scopo che ha mosso Escher. Dopo aver riempito uno spazio base con dei simboli grafici il calcolatore effettua una rotazione e disegna un grafismo. All'inizio del gioco il Commodore vi chiede le dimensioni base. Se, per esempio, voi battete 4, avrete un quadrato di 4 volte 4 elementi che dovrete riempire linea dopo linea utilizzando i simboli grafici che appaiono nelle linee da 3000 a 3200. Allorché le caselle saranno piene dovrete indicare l'orientamento (N, S, E e O) desiderato.
Questo programma vi permetterà di produrre un numero pressoché illimitato di disegni spettacolari.

```
10 REM **ESCHER**
20 MK=20
30 PRINT "□"
40 DIM SY(MK,3)
50 FOR CC=0 TO MK
60 FOR R1=0 TO 3
70 READ SY(CC,R1)
80 NEXT
90 NEXT
100 INPUT «DIMENSIONI CASELLA»;S
110 SN=INT(21/S)+1
120 DIM DS(SN,SN),BS(S,S),RI(S,S),SC(S*SN,S*SN)
130 PRINT "□";
140 FOR R=0 TO S-1
150 PRINT «LINEA» ;R+1;TAB(7);
160 A$=""
170 INPUT A$
180 A$=LEFT$(A$+"                    ",S)
190 FOR K=0 TO S-1
200 BS(R,K)=ASC(MID$(A$,K+1,1))
210 NEXT K
220 NEXT R
230 PRINT
240 PRINT «DIREZIONE  CASELLE (N, S, O, E)
250 PRINT "CHAQUE LIGNE"SN"DIRECTIONS"
260 PRINT
270 FOR B=0 TO SN-1
280 PRINT «LINEA» ;B+1;TAB(7);
290 INPUT A$
300 A$=LEFT$(A$+"                                        ",SN)
310 FOR A=0 TO SN-1
320 IN$=MID$(A$,A+1,1)
330 DS(A,B)=-((IN$="N")+2*(IN$="E")+3*(IN$="S")
```

```
+4*(IN$="O"))-1
340 IF DS(A,B)<0 THEN DS(A,B)=0
350 NEXT A
360 NEXT B
370 PRINT
380 PRINT «ROTAZIONE QUADRO»
390 FOR R=0 TO S-1
400 FOR K=0 TO S-1
410 FOR R1=3 TO 0 STEP -1
420 FOR CC=MK TO 0 STEP -1
430 IF BS(K,R)=SY(CC,R1) THEN C2=CC:R2=R1:CC=0:
R1=0
440 NEXT
450 NEXT
460 BS(K,R)=C2
470 RI(K,R)=R2
480 NEXT
490 NEXT
1000 PRINT «GRAFICI TROVATI»
1010 FOR R=0 TO S-1
1020 FOR K=0 TO S-1
1030 FOR B=0 TO SN-1
1040 FOR A=0 TO SN-1
1050 ON DS(A,B)+1 GOTO 1060,1070,1080,1090
1060 X=K:Y=R:GOTO 1100
1070 X=S-R-1:Y=K:GOTO 1100
1080 X=S-K-1:Y=S-R-1:GOTO 1100
1090 X=R:Y=S-K-1
1100 R1=(DS(A,B)+RI(R,K))AND 3
1110 SC(X+A*S,Y+B*S)=SY(BS(R,K),R1)
1120 NEXT
1130 NEXT
1140 NEXT
```

```
1150 NEXT
2000 REM * DISEGNO ESCHER *
2010 PRINT "┌";
2020 FOR Y=0 TO 21
2030 FOR X=0 TO 21
2040 IF SC(X,Y)>255 THEN PRINT "▒";:GOTO 2060
2050 PRINT "■";
2060 PRINT CHR$(SC(X,Y)AND 255);
2070 NEXT
2080 NEXT
2090 PRINT "┘";
2100 GOTO 2100
3000 DATA  32, 32, 32, 32:REM"  "
3010 DATA 165,163,167,164:REM"├ "
3020 DATA 212,197,217,210:REM"┼ "
3030 DATA 199,196,200,198:REM"└ "
3040 DATA 194,195,221,192:REM"┬ "
3050 DATA 180,183,170,175:REM"┤ "
3060 DATA 181,184,182,185:REM"┴ "
3070 DATA 161,418,417,162:REM"▌ "
3080 DATA 205,206,205,206:REM"╲"
3090 DATA 203,202,213,201:REM"╱"
3100 DATA 189,173,176,174:REM"┘"
3110 DATA 207,208,186,204:REM"┌"
3120 DATA 177,171,178,179:REM"┴"
3130 DATA 169,223,425,479:REM"◤"
3140 DATA 190,188,172,187:REM"▪ "
3150 DATA 209,209,209,209:REM"●"
3160 DATA 214,214,214,214:REM"╳"
3170 DATA 215,215,215,215:REM"◆"
3180 DATA 219,219,219,219:REM"┼"
3190 DATA 166,422,166,422:REM"▒"
3200 DATA 191,447,191,447:REM"▖"
```

Ecco una semplice e facile routine per far apparire sul video titoli, slogan e simboli sullo Spectrum a 16K.

```
  10 PAPER 0: BORDER 0: CLS
  20 INPUT a$
  30 IF LEN a$>30 THEN GO TO 10
  40 LET x=INT (31-LEN a$)/2
  50 FOR l=1 TO LEN a$
  60 LET g=INT (RND*7)*30+120
  70 IF (x+l>20 AND g>200) OR (x
+l<10 AND g>200) THEN GO TO 60
  80 GO SUB g
  90 BEEP .1+(l=LEN a$)*2,g/10
 100 NEXT l: CLS : GO TO 50
 110 REM ****Subroutines****
 120 FOR n=1 TO 10: REM N
 130 PRINT INK 7;AT n,x+l;a$(l);
AT n-1,x+l;" "
```

```
 140 NEXT n: RETURN
 150 FOR n=20 TO 10 STEP -1: REM
 S
 160 PRINT INK 6;AT n,x+1;a$(1);
AT n+1,x+1;" "
 170 NEXT n: RETURN
 180 FOR n=30 TO x+1 STEP -1: RE
M E
 190 PRINT INK 5;AT 10,n;a$(1)+"
 "
 200 NEXT n: RETURN
 210 FOR n=20 TO 10 STEP -1: REM
 SW
 220 PRINT INK 4;AT n,x+1+10-n;a
$(1);AT n+1,x+1+9-n;" "
 230 NEXT n: RETURN
 240 FOR n=1 TO 10: REM NW
 250 PRINT INK 5;AT n,x+1-10+n;a
$(1);AT n-1,x+1-11+n;" "
 260 NEXT n: RETURN
 270 FOR n=20 TO 10 STEP -1: REM
 SE
 280 PRINT INK 6;AT n,x+1-10+n;a
$(1);AT n+1,x+1-9+n;" "
 290 NEXT n: RETURN
 300 FOR n=1 TO 10: REM NE
 310 PRINT INK 7;AT n,x+1+10-n;a
$(1);AT n-1,x+1+11-n;" "
 320 NEXT n: RETURN
```

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo programmi per Vic-20 inespanso a: L. 2000, programmi in L.M. L. 1500, programmi parzialmente in Z.M. L. 1000, programmi in basic.
Antonello Busso - Via Serassi, 2 - Mozzo (BG) - Tel. 613362

● Vendo commodore Vic 20 più parte prima del basic con 2 cassette + 70 programmi tutti su nastro magnetico eccetto uno su cartuccia più una rivista tutto a lire 300.000.
Francesco Nicoletti - Via Leopardi, 27 - Osimo (Ancona) - Tel. 071/714924

● Vendo per Vic 20 inespanso una cassetta con cinque giochi in LM da scegliere fra i seguenti: defender, Q-Bert, pac-man, gridrunner, crazy climber, crossfire, seawolf, lama, galaxian, ecc. Tutto a solo 15.000 lire.
Umberto Benelli - Viale XX Settembre, 180 - Carrara-Avenza (MS) - Tel. 0585/57145

● Cerco il Program n° 2. Se alla ditta ne è rimasto uno me lo potrebbe portare? Mi manca e mi piacerebbe averlo. Scrivetemi presto!
Fabrizio Cavagnera - Via Mare, 10 - 20060 Mulazzano (MI)

● Vendo meravigliosi programmi su cassetta per Spectrum 16-48K 10 programmi (wargame, spray, jet pac, poker, chess, tron, trance, androide, gestione magazzino, ground, flight simulated, ecc.) a sole L. 20.000 tutto compreso. Per informazioni scrivere a:
Cocci Pierluigi - Via Giammarco, 42 - Fermo (AP) 63023

● Vendo Atari 2600 completo di accessori + cartuccie gioco 3 mesi di vita prezzo da convenire. Telefonare ore pasti.
Alfredo Cea - Via M. Garibaldi, 15 - Tarquinia (VT) - Tel. 0766/855134

● Vendo e scambio giochi e programmi per Vic 20 e ZX Spectrum 16K (tra L. 500 e 5.000) per qualsiasi informazione telefonate!
Zonca Fabrizio - Via Mora e Gibin, 69 - Borgomanero 28021 Tel. 0322/83228

● Cerco espansione per Vic 20 di 16K. Telefonare dalle 19 alle 20 o scrivere a:
Regis Roberto - C.so A. Diaz, 17 - Mondovì (CN) - Tel. 0174/45241

● Vendo programmi per ZX spectrum, prezzi eccezionali, lista su richiesta, scrivere o telefonare pomeriggio e sera a:
Rolando Casarin - Via F. Ferruccio, 12 - 20145 Milano - Tel. 02/3490568

● Cerco espansione per il vic 20 1 16 K per informazioni scrivere a:
Testoni Fabrizio - Via Parma, 2 - S. Vincenzo di Galliera Tel. 051/812130

● Vendo sintetizzatore Kawai 100F monofonico seminuovo a L. 300.000; amplificatore per chitarra modello FBT da 52 W seminuovo a L. 300.000; piatto Lenco L 133 completo di testina a L. 100.000. Per informazioni scrivere a:
Renzo Ruggieri - Via Libeccio, 9 - Cologna Paese (Teramo)

● Vendo più di 120 programmi per Vic 20 (cassetta o fotocopia). Vendo inoltre un centinaio di programmi per CBM 64, decine e decine di programmi per Spectrum, apple, TI99/4A (tutti solo fotocopie). Programmi fantastici a prezzi speciali. Inviate L. 600 per spese di spedizione lista programmi.
Oreste Sorace - Via Pizzi Carì - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vendo 14 programmi per il Vic 20 che sono: Formula 1, spaccamuri, rally, invade fall, o la borsa o la vita, mostri, meteor, grid runner, aliem blitz, hell 3d, dir attack, abduetor, totocalcio e Medioevo a L. 25.000.
Michele De Cerbo - Via Vitruvio, 31 - Formia (Latina) - Tel. 0771/267460

● Vendo programmi per Vic 20 inespanso o espanso a 8-16 K molti in LM. Cerco cartucce deviate su cassetta

LA BOTTEGA DEL CHIP

annuncio valido per tutta l'Italia.
Diego Bardari - P.zza Ugo Da Como, 3 - Roma 00139 - Tel. 06/8123684

- Eccezionale offerta dalla KGB: una cassetta con 31 programmi gioco con Ram base a sole lire 15.000.

Antonio Berto - Padova - Tel. 049/755142

- Vendo catridge «Omega race» più libro «alla scoperta del Vic-20» tutto a L. 40.000 (quarantamila).

Matteo Merani - Via Angelo May, 10 - Bergamo - Tel. 223623

- Vendo per Vic 20: Speech Synthesiser, Supiter lander sangon chess II, Voodoo Castle, Laser Zone, Mission Impossible, Shanws, Alien, Road Race, Vic Forth, Vic GRF, mother board tutti su Cartridge.

Paolo Zangheri - Via GG. Mattenci, 1 - Milano - Tel. 6437190 ore pasti.

- Vendo espansione 16Kram (3K, 8K, 16K, selezionabili) per Vic 20 a sole lire 90.000, regalo iniltre ad acquirente cassetta software C90 zeppa di programmi. Telefonare allo 0331-555931.

Malgarini Maurizio - Via Cavour, 17 - Parabiago (MI) 20015.

- Cerco espansione da 8K per Vic, prezzo trattabile: sriva a:

Luca Minnella - Strada Malaspina - San Felice (Segrate) 20090

- Vendo VIC 20 + registratori + cartridge programmer's Aid + manuale in italiano + 4 libri per il Vic 20 + tante cassette gioco anche in L.M. a lit. 400.000 non trattabili.

Adriano Giuseppe - Via Cilea, 6 - Pioltello (MI) Tel. 02/9240846

- Vendo/Compro/Cambio materiale per Vic-20, CBM 64. Cerco componenti per formare un club per il Vic-20. Telefonare il pomeriggio.

Federico Izzi - Via Teodoro Mayer, 23 - 00177 Roma - Tel. 06/2713182

- Vendo Vic 20 + registratore a cassetta + 8K RAM + il joystick + cassetta gioco Pharaoh e Catcha Snatcha. Il tutto a L. 400.000.

Tel. 0382/470114, ore pasti.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

● Vendo su cassetta 6 eccezionali giochi in alta risoluzione grafica per Vic 20 inespanso. (gridrunner, shadowfax, siege, guardian...) il tutto a sole L. 20.000. Per eventuali informazioni telefonare preferibilmente dalle 12.00 alle 14.30 allo 02/2489785.
Roberto Busi - Via Puricelli G., 289 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2489785

● Vendo Commodore Vic 20 + registratore (2N+) joystick + una cassetta (cartuccia) + il libro del commodore Vic 20 + alcune cassette e riviste il tutto a lire 390.000.
Cominato Andrea - Viale Europa, 136 - 39100 Bolzano (BS) Tel. 919340 ore pasti.

● Vendo fantastici videogame in L.M. per CBM64 (tra cui pole position, forbiden forest, soller, zaxxon, buck rogers...). L. 4.000 cadauno. Ne regalo 3 a chi ne acquista 10. Telefonate numerosi allo 02/2489785 dalle 12 alle 14.30
Roberto Busi - Via Puricelli Guerra, 289 - Sesto S. Giovanni - Tel. 02/2489785

● Vendo videogioco Hanimex HMG 2650 + 2 cartucce a lire 100.000. Inoltre vendo 3K super expander x Vic 20 a lire 40.000.
Michele Turiello - Via Fiordalisi, 1 - Milano 20146 - Tel. 02/4225282 (pasti).

● Vendo cassette Vic 20 - offerta eccezionale, 10 giochi cad. Salvatore 7.41.28 14 ore 21.
Umberto Braschi - Via Santa Lucia, 123 - Napoli - Tel. 416230 ore 21

● Compro memoria espansione 8 K.
Roberto Zompi - Via Dondolo, 19- Roma - Tel. 5807974

● Vendo VIC 20, registratore dedicato, 16K ram, stampante 4 colori, volumi sul basic, videogiochi e software a prezzo straordinario! 4 mesi di vita reale. Eccezionalmente vendo la stampante ai già possessori di Vic 20 e CBM 64. (Prezzo lire 310.000, valore reale lire 440.000 iva inclusa). Scrivere o telefonare a:
Visani Alberto - C.so Garibaldi, 68 - 48018 Faenza - Tel. 0546/26462

● Vendo Vic 20 + registratore + 2 cartucce + libro listati + 60 giochi e utility in varie cassette a L. 250.000.
Alessandro Nicolai - Via F.lli Cervi, 41 - Siziano (PV) - Tel. 0382/67711

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 3 DI

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

VIC 20 E
SPECTRUM 48 K.

DA NON PERDERE!